小島秀夫
@Kojima_Hideo

「MG1（87）」→「SNATCHER（88）」→「MG2（90）」→「SNATCHER　CD（92）」→「POLICENAUTS（94〜96）」。部署の再編成や技術研究所への移動、制作員がいなかったことなどもあり、「POLICENAUTS」の制作は組織的な問題でかなり苦戦した。

Traducir Tweet

1:59 a. m. · 30 jul. 2013 · Twitter Web Client

77 Retweets **87** Me gusta

HAL927 @hal9231 · 30 jul. 2013
En respuesta a @Kojima_Hideo
@kojima_hideo おはようございます。監督は他の方々より先に進んでいたんだと思います。

シマ @teitoku009 · 30 jul. 2013
En respuesta a @Kojima_Hideo
@Kojima_Hideo 苦戦したからこその名作なんですね。と思ったけどメタルギアやスナッチャーも名作でしたねw

かずうち @kz_uchi · 30 jul. 2013
En respuesta a @Kojima_Hideo
@Kojima_Hideo 以前、この頃を監督は「暗黒の時代」と呼ばれていましたが、僕は今遊んでも面白いこの頃のゲームが好きです。時代が監督に追いついた、という事ですねｗ

ARS株式会社 社長 @shouya03061 · 30 jul. 2013
En respuesta a @Kojima_Hideo
@Kojima_Hideo

まめっころ @mamekkorori · 30 jul. 2013
En respuesta a @Kojima_Hideo
@Kojima_Hideo ポリスノーツ。僕はアーカイブPS版ですが、今プレイしてみると凄く面白いです‼️

ヒデラジでの数多の「AVG」トークを噛み締めながらプレイすると更に面白く！

ハラハラドキドキ。

触ってみよか？止めよか？

プレイヤーが冒険出来る感覚が好きです^ ^

ゆう @yuu_plaisir · 30 jul. 2013
En respuesta a @Kojima_Hideo
@Kojima_Hideo ちなみに私はポリスノーツをなかなかクリアできずにいます。マウスが無いので十時キーでのシューティングはなかなか難しいです。
でもかわいこちゃんのおっぱいいっぱい触って怒られて楽しんでます(#^.^#)
頑張ってクリアします♪

Personas relevantes

小島秀夫
@Kojima_Hideo
ゲームデザイナー：僕の体の70%は映画でできている